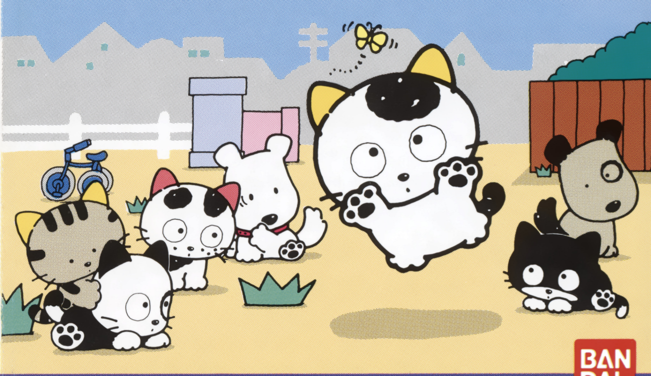
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

BAN-UTM
FAMICOM FAMILY

TAMA&FRIENDS

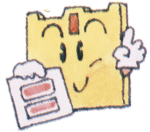
3丁目大冒険
（ちょうめだいぼうけん）

©1988 SONY CREATIVE PRODUCTS INC.

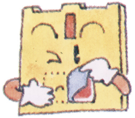


BANDAI

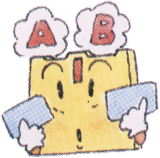
©BANDAI 1989 MADE IN JAPAN



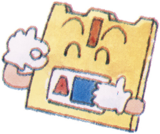
ディスクカードを書き換えたら シールもきれいにはりかえよう！



1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいにはがしましょう。重ねてシールをはると故障の原因になります。



2 古いシールをはがしたら、ディスクカード用シールのSIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。



3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅はていねいにおさえてください。

注意

ディスクカード用シール（SIDE A・SIDE B）以外のシールをディスクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。

TAMA&FRIENDS

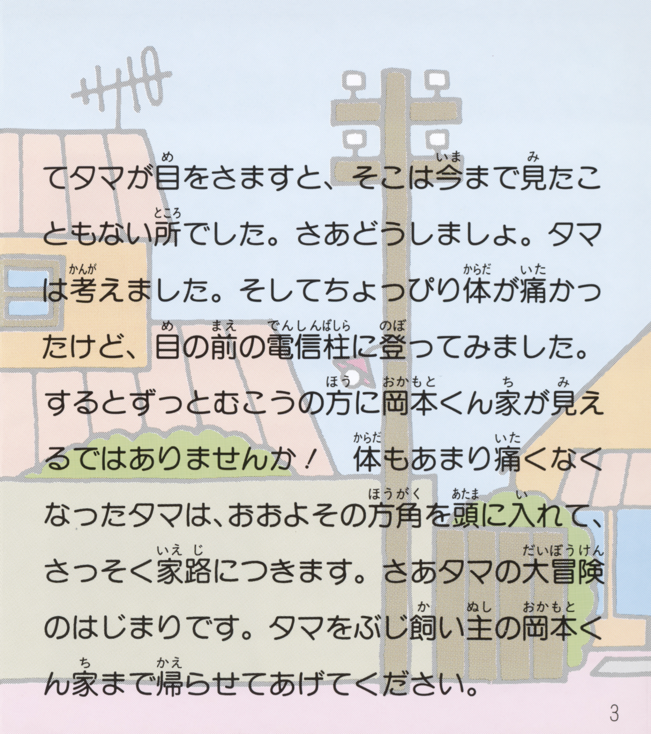
3丁目大冒険

もくじ

ものがたり……2
タマとその仲間たち……4
まずゲームを始める準備をしよう……6
タマのコントロールをマスターしよう……8
アイテムをフルに使っちゃおう！……10
マルチウインドーをよく見て！……11
ステージ1． AM7:00……12
ステージ2． AM9:00……14
ステージ3． PM0:00……15
ステージ4． PM3:00……16
ステージ5． PM5:00……17
スペシャルワールドへ行こう……18
3丁目の地図……20
これだけは覚えておいてほしい注意事項……22
ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには……24

ものがたり

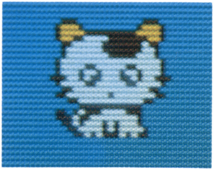
ある朝タマは、空地のダンボールの中で寝ていました。すると急にふわりと箱が持ち上げられる感じがしました。つづいて車の動きだす音がします。さあ大変です。まちがってどこかにつれて行かれそうです。タマは箱の中でなきました。どれくらいないていたでしょうか、とつぜん車が大きくハネました。タマの入っている箱も大きくはねて、タマは箱からほうり出されました。そしてタマはショックで気ぜつしてしまいました。しばらくし



てタマが目をさますと、そこは今まで見たこともない所でした。さあどうしましょ。タマは考えました。そしてちょっぴり体が痛かったけど、目の前の電信柱に登ってみました。するとずっとむこうの方に岡本くん家が見えるではありませんか！　体もあまり痛くなくなったタマは、おおよその方角を頭に入れて、さっそく家路につきます。さあタマの大冒険のはじまりです。タマをぶじ飼い主の岡本くん家まで帰らせてあげてください。

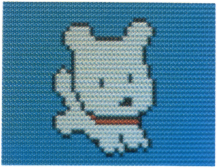
タマとその仲間たち。

タマ



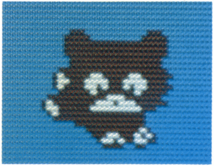
このゲームの主人公で、岡本くん家のネコです。ひょんなことから迷子になってしまい、岡本くん家へ帰るため大冒険をします。

ポチ



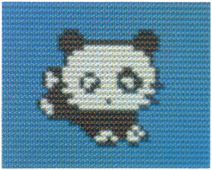
とうふ屋さんの犬です。朝早おきで好ききらいはありません。ステージ１でタマがピンチになると助けに来てくれます。

ベー

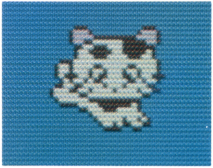


新聞屋さんのネコのくせに朝早くおきるのがにがてです。ステージ２でタマがピンチになると助けに来てくれます。

ノラ



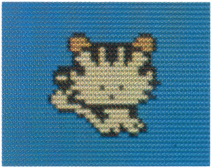
どこのネコかわかりません。いろんな空地を転々としています。ステージ3でタマがピンチになると助けに来てくれます。



コマ

松の湯のネコです。体はほかのネコよりちょっと小さいけれど、よく食べます。ステージ4でタマがピンチになると助けに来てくれます。

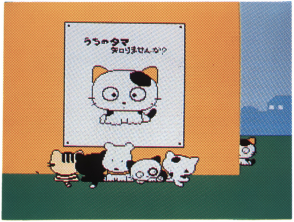
トラ



大工さんのネコなので高いところにのぼるのが得意です。ステージ5でタマがピンチになると助けに来てくれます。

まず<ruby>ゲーム</ruby>を始める準備を

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをONにします。ディスクカードのSIDE Aをセットして、しばらく待つとタイトル画面が現れます。続いて画面にPUSH START BUTTONと出たらスタートボタンを押し、ディスクのSIDE Bをセットするとゲームの始まりです。



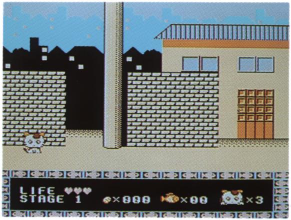
▲タイトル画面

しよう。

ゲームオーバーになったら

このゲームは、ゲームオーバーになると右の画面になります。SELECT ボタンで CONTINUE を選択するとゲームオーバーになったステージの最初からゲームを続けられます。GAME OVER を選択した場合は、ディスクの SIDE A にセットしなおし、タイトル画面から始めることになります。

▲CONTINUE を選択します



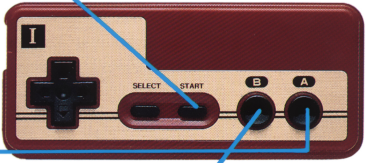
▲各ステージの最初から

タマのコントロールをマス

コントローラー基本操作

START ボタン

ゲームスタートの時と、ゲームを一時停止したい時に押します。



Ⓐボタン

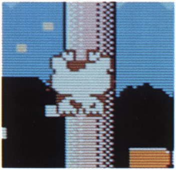
ジャンプしたい時押します。ボタンを押している時間によって高さが変ります。

Ⓑボタン

タマがピンチになった時に押すと、各ステージのお助けキャラを呼ぶことができます。

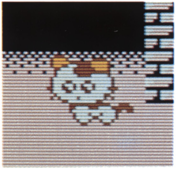
ターしよう。

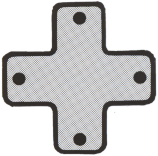
タマのアクション

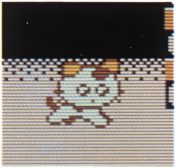


上(うえ)：
電柱(でんちゅう)に登(のぼ)ります。

左(ひだり)：
左(ひだり)に歩(ある)きます。

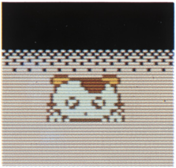




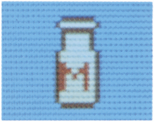


右(みぎ)：
右(みぎ)に歩(ある)きます。

下(した)：
しゃがみます。
下(した)におります。

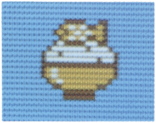


アイテムをフルに使っちゃおう！



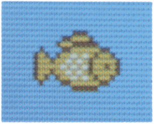
ミルク

ライフを1個回復させてくれます。でもライフの器がいっぱいだとライフは増えません。



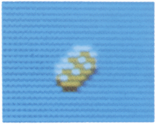
タマごはん

ライフを1個増やしてくれます。



さかな

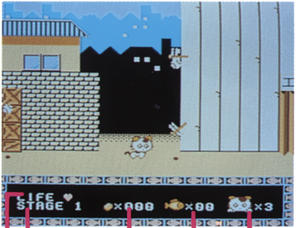
ポチや他の仲間を呼べるようにしてくれます。



こばん

100枚集めると、タマが1匹増えます。

マルチウインドーをよく見て！



●さかな

ポチや他の仲間を呼べる回数を示します。

●タマ

残りのタマが何匹いるかを示します。

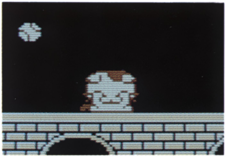
●小判

タマが集めた小判の枚数を表示します。

●ステージ数

●ライフゲージ

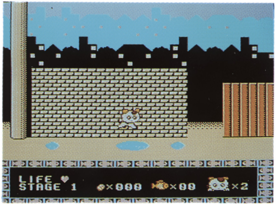
タマの命です。アイテムをうまく使って増やしてあげてください。



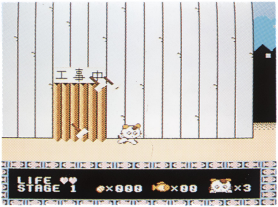
ライフがすべてなくなってしまうと、タマは泣いてしまいます。なるべく泣かさないであげてね！

ステージ1　AM7:00

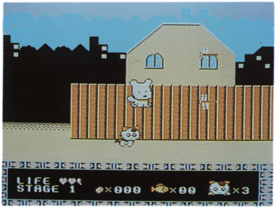
さあ、いよいよ冒険の始まりです。ステージ1は三町目のはずれにある割と大きな通りです。タマにとって、初めてのこの通りは危険がいっぱい、ボールや虫たちの攻撃をうまくよけながら進みましょう。



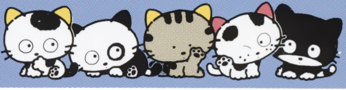
▲水たまりも気をつけよう！



▲工事現場は頭上注意！

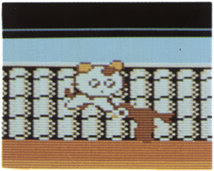


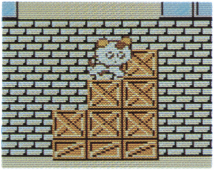
▲ピンチにはポチを呼ぼう！



ふみつけ攻撃

タマのたった１つの攻撃法がふみつけ攻撃です。タイミングが大切だよ！



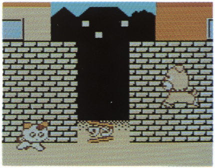


塀を利用しちゃおう！

ポリバケツや木箱からジャンプすると塀の上に登れます。敵の攻撃をかわす時にすばやく乗りましょう。電信柱からも塀に乗れるよ！

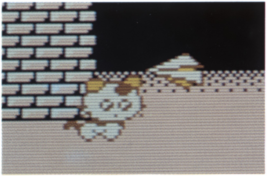
あっ！ ボスだ！

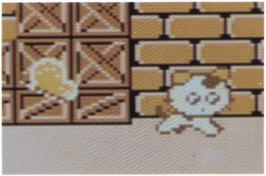
ステージの最後に出て来て、〝わんわん〟攻撃を仕掛けてきます。タマの攻撃１回ではやっつけられません。



ステージ2　AM9:00

ステージ2でタマは、裏通りに迷い込んでしまいます。あとからあとから敵がやって来てタマは大変！　敵の動きやクセをよく見て進みましょう。





紙飛行機

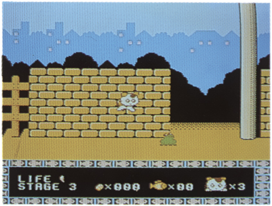
裏通りの子供たちが飛ばす紙飛行機がタマめがけて飛んで来ます。

ちょう

かわいいちょうだからといって油断してはいけません。れっきとした敵キャラです。

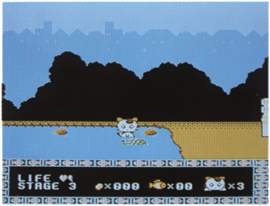
ステージ3 PM0:00

このステージで、タマは公園に入り込みます。この公園はできたてらしく、まだあちこちにドカンや材木が置いてあります。これらの障害物をうまく使って、ふみつけ攻撃で敵をやっつけちゃおう！



▲かえるにはふみつけ攻撃だよ！

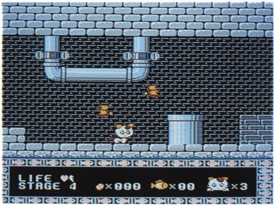
さらに、公園には池があります。タマは水が嫌いなので、カメの背中に乗せてもらいましょう。



▲カメと岩をうまく使おう！

ステージ4　PM3:00

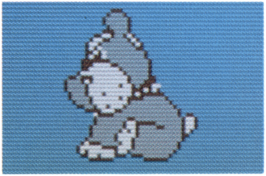
ステージ4で、タマは不注意で下水道へ落ちてしまいます。ちょっと暗いけど、タマはネコだから暗くても大丈夫！　でも、こうもりはちょっと恐いかな？



▲こうもりは、ちょっと不気味。

ボルト

下水道のパイプを止めているボルトがゆるんでタマめがけて落ちてきます。

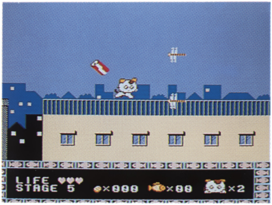


あれ？　ボスが大きいぞ！

ステージ4からは、大きなボスが出てきます。どうやら、いままでのボスより、手強そうです。

ステージ5　PM5:00

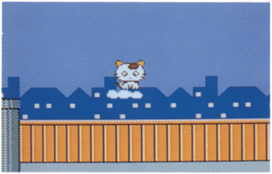
やっと下水道を抜け出して、今度は屋根の上です。屋根から屋根へ飛び移りながら、鳥や紙飛行機をよけていきましょう。
だんだん岡本くん家に近づいてきたようです。



▲下へ落ちたらだめだよ！

雲

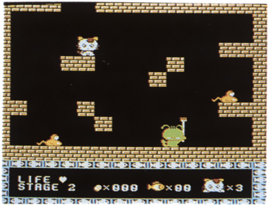
屋根の所をふわふわ行ったり来たりしている雲は、タマが乗っても大丈夫です。となりの屋根に飛び移りにくかったりしたら、雲に乗ってジャーンプ！



スペシャルワールドへ行こ

このゲームは、各ステージにある秘密の入口から、雲の上や地下室に行くことができます。雲の上では、小判やアイテムが楽に取れます。地下室には敵がいるけど、この敵は何かアイテムを持っていそうです。やっつけてみましょう。でもこの敵キャラ、どこかで見たことありますね。

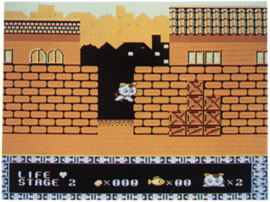
▲小判がいっぱい取れちゃう！



▲あれ？　こんな所にバイキン君が……

う。

さらに、何と過去の世界へ行けてしまう入口があります。過去の世界では、いったい誰がタマを待っているのでしょう。敵をクリアして行きつく先は？

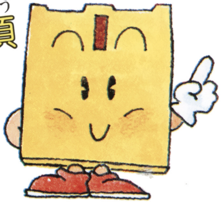


▲何と、過去の世界です。

3丁目の地図

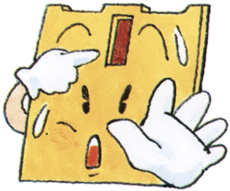
とうふ
おかもと ち
岡本くん家

これだけは覚えておいてほしい注意事項

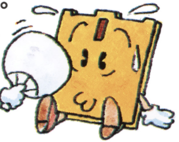


ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

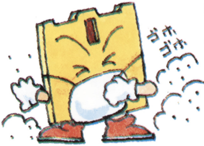
ディスクカードは大切に取り扱おう



ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。

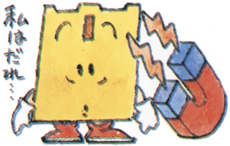


●ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管してね。



●ゴミゴミしたところは大キライ！ホコリはディスクカードの大敵なのだ。また、直射日光のあたる場所にも置かないで欲しい。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビやラジオなどにも磁力があるので、近づけないようにしよう。



●折りまげたり、踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておいてね。

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

ディスクシステムが
正常に作動しなくなったときには…

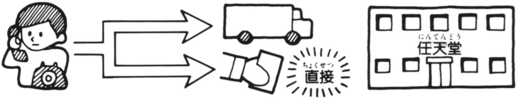
エラーメッセージ	内容または対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
BATTERY ERR.02	電圧が弱くなっています。(新しい乾電池か、AC アダプタを取りつけてください。)
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。 ツメの所にテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A.B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。

ERR.20	許諾画面のデータが読み取れない。
ERR.21 22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
ERR.23 24 25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28 29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

※ERR.20～40の主な原因

- ○ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
- ○ディスクカードの信号が消えている。
- ○ディスクドライブのヘッドが汚れている。

……………最寄りの任天堂へご相談ください。



発売元　株式会社バンダイ
玩具模型事業部
東京都台東区駒形2-5-4　〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

※遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター
(東　京)東京都台東区駒形1－4－8　〒111-81　☎03-847-5060
(大　阪)大阪市北区豊崎4－12－3　〒531　☎06-375-5050
(名古屋)名古屋市昭和区御器所3-2-5　〒466　☎052-872-0371
電話受付時間　月～金曜日(除く祝日)10～16時

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なおゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧になるか、03-847-0098・0099でお聞きください。

©1988　SONY CREATIVE PRODUCTS INC.
©BANDAI 1989 MADE IN JAPAN